

Contents

16 letter cubes • base and lid • 3-minute timer

Object

To be the player with the highest score at the end of the 3-minute game, or to be the first player to reach the designated point limit in a Tournament game.

Players score by listing words of the highest point value they can find in the four rows of letters.

Gameplay

Each player will need a pencil and paper. With the lid over the base, shake up the cubes. Turn over the timer. Now search the assortment of letters for words of 3 or more letters. Words are formed from letters that adjoin horizontally, vertically, or diagonally to the left, right or up-and-down. However, no letter may be used more than once within a single word.

When you find a word, write it down. Keep looking and writing until the time's up!

Example: Figures 1 through 3 show how words may be formed using the adjoining letters S,O,L,I.

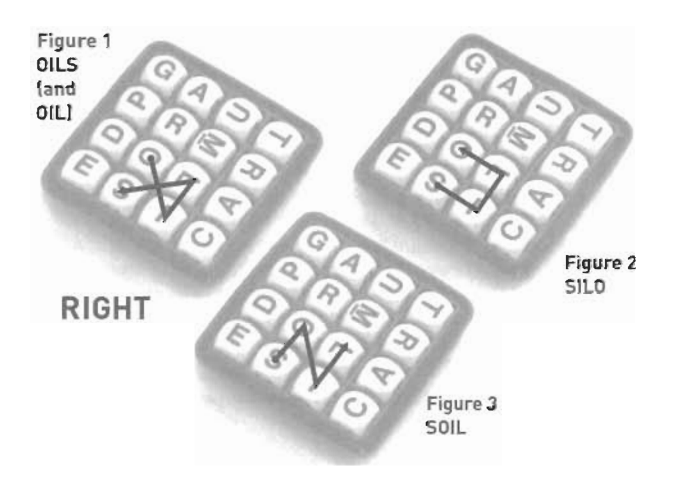


Figure 1 OILS (and OIL)

Figure 2 SILO

Figure 3 SOIL

RIGHT

For 2 or more players / AGES 8+

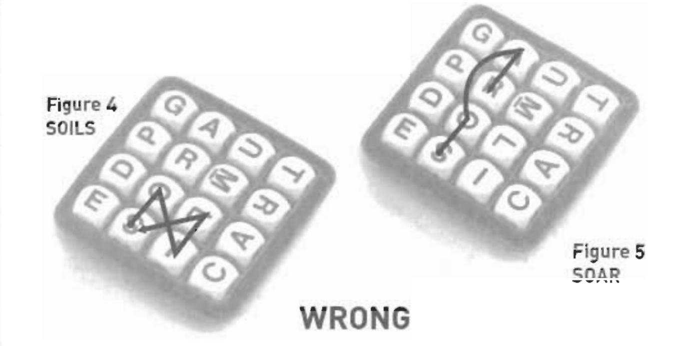


Figure 4 SOILS

Figure 5 SOAR

WRONG

In Figure 4 (SOILS), the one S is used twice. In Figure 5 (SOAR), the letter R was skipped; letters must join in sequence.

Try your skill at finding the hidden words in the grid above. There are more than 70, including *molar, prose* and *turmoil*. Can you find more?

Types of Words Allowed

Any word (noun, verb, adjective, adverb, etc.), plural of, form of, or tense is acceptable as long as it can be found in a standard English dictionary. Proper nouns (Smith, Ohio, France, etc.) are not allowed. Words within words are also permissible: *spare, spa, par, are, spar, pare.*

Scoring and Winning

When the timer runs out, all players stop writing. Each player in turn then reads his/her list aloud. Any word that appears on more than one player's list must be crossed off all lists—and no one gets credit for it!

Players score their remaining words as follows:

NO. OF LETTERS	3	4	5	6	7	8 or more
POINTS	1	1	2	3	5	11

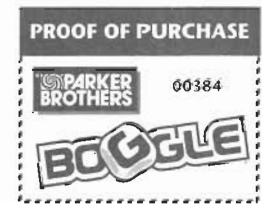
The winner is the player 1) who earned the most points when play stopped or 2) who is the first to reach the "tournament" score—50 points, 100 points, whatever was decided before playing.

Things to Remember

- Do not touch the cubes or the grid while the timer is running.
- Multiple meanings of the same spelling do not earn multiple credit. Example: The word t-e-a-r, for *rip* or *cry* counts only once.
- The same word found by a player in different areas of the grid may not be counted for multiple credit.
- The QU counts as 2 letters.
- Both the M and the W have a line under them.
- The Z has a line under it and should not be read as N.
- You get full credit for both the singular and plural of a noun—as long as you wrote down both! See Figure 1: OIL and OILS.
- For the highest score, look for unusual words that others might miss—and that will earn you more points!

We will be happy to hear your questions or comments about this game. US consumers please write to: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (toll free). Canadian consumers please write to: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canada, J4G 1G2. European consumers please write to: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD, or telephone our Helpline on 00 800 2242 7276.







Para 2 o más jugadores de 8 años en adelante.

Contenido: 16 cubos con letras • base y cubierta • cronómetro de 3 minutos

Objetivo: Ser el jugador con el puntaje más alto al finalizar un juego de 3 minutos, o ser el primer jugador en alcanzar el puntaje máximo acordado en un juego de torneo.

Para ganar puntos, los jugadores deben hacer una lista de palabras con más puntaje que encuentren en las cuatro hileras de letras.

Preparación: Cada jugador necesita un lápiz y un papel. Con la tapa sobre la base, agita los cubos. Voltea el cronómetro. Ahora busca entre las letras una palabra de 3 letras o más. Las palabras son formadas por letras contiguas horizontalmente, verticalmente o en diagonal hacia la izquierda, la derecha, de arriba hacia abajo. Sin embargo, ninguna letra puede usarse más de una vez dentro de una palabra.

Cuando encuentres una palabra, escríbela. Sigue buscando y escribiendo palabras hasta que el cronómetro se detenga.

Ejemplo: Las Figuras 1 a 3 muestran cómo se pueden formar palabras usando las letras contiguas.

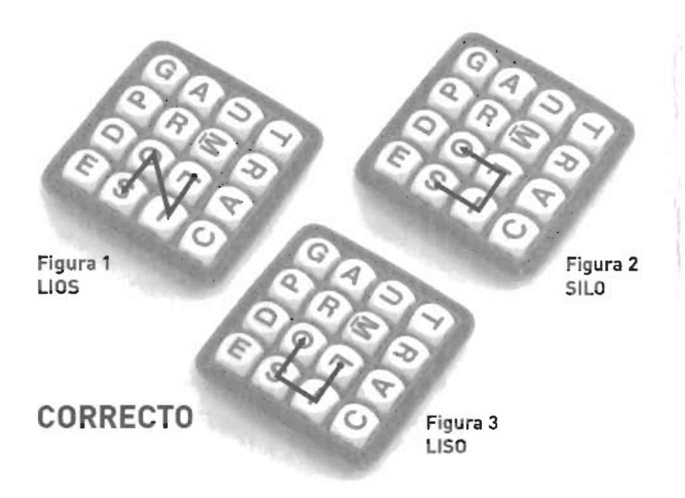


Figura 1 LIOS

Figura 2 SILO

Figura 3 LISO

CORRECTO



Figura 4 LORO

Figura 5 SORDA

INCORRECTO

En la Figura 4 (LORO), la letra "O" es usada dos veces. En la Figura 5 (SORDA) se han saltado la letra "P"; las letras deben estar contiguas en secuencia.

Prueba tu habilidad tratando de encontrar palabras ocultas entre las letras mostradas arriba y verás que se pueden formar muchas palabras: rama, eso, loma, tumor, paro, gama, mural. ¿Puedes encontrar más?

Clases de palabras permitidas: Cualquier clase de palabras (sustantivo, verbo, adjetivo, adverbio, etc.), en su forma plural, persona o tiempo de verbo es aceptada siempre y cuando se encuentre en un diccionario castellano estándar. Los nombres propios (María, Perú, Cali, etc.) no son aceptados. Se permite formar palabras dentro de otra palabra: puestas, puesta, pues, estas, esta.

Acumular puntos y ganar: Cuando el cronómetro se detenga, todos los jugadores dejan de escribir. Los jugadores, por turnos, leen su lista de palabras. Cada palabra que aparezca en la lista de más de un jugador debe ser eliminada de todas las listas, y nadie gana puntos por esa palabra.

Los jugadores se otorgan puntajes por las palabras restantes de la siguiente manera:

CANTIDAD DE LETRAS	3	4	5	6	7	8 o más
PUNTOS	1	1	2	3	5	11

El ganador es el jugador 1) que obtuvo el mayor puntaje cuando el juego terminó; o 2) que alcanzó primero el puntaje del "torneo" que puede ser 50 puntos, 100 puntos, o cualquier puntaje acordado previamente por todos los participantes.

Reglas para recordar

- No se debe tocar ni los cubos con letras ni la cuadrícula mientras el cronómetro está funcionando.
- Una palabra con varios significados no gana puntos adicionales. Por ejemplo, la palabra "polo" puede indicar un punto geográfico y un deporte pero se cuenta como una sola palabra.
- La misma palabra encontrada en distintas partes de la cuadrícula se cuenta como una sola palabra.
- El cubo con las letras "QU" se cuenta como 2 letras.
- Las letras M̲ y W̲ tienen una línea debajo.
- La letra Z̲ también tiene una línea debajo y no debe confundírsela con la palabra "IN".
- El singular y el plural de una misma palabra se cuentan como palabras distintas, siempre y cuando el jugador las haya anotado también en forma separada. Mira la Figura 1: LÍO y LÍOS.
- Para alcanzar el puntaje más alto, busca palabras raras o inusuales que los demás jugadores quizás no hayan encontrado, así tendrás más posibilidades de ganar puntos por ellas.

Estamos felices de escuchar sus preguntas o comentarios sobre este juego. Escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (sin costo). Consumidores canadienses favor escribir a: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada, J4G 1G2. Consumidores europeos favor escribir a: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP194YD, o llamar a nuestro teléfono para asistencia: 00 800 2242 7276.